MENSILE - ANNO 1 - N.2

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL CBM 64 E SULLO SPECTRUM 48K

32 PAGINE TUTTE A COLORI

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

QUALCHE IDEA

Quando Natale si avvicina il nostro pensiero (qualsiasi età si abbia) corre subito ai regali. Da fare e da ricevere. In questa epoca di chip, di computer e di giochi non è diventato difficile trovare qualche idea nuova per fare o chiedere regali agli amici e ai parenti più vicini a noi. Anche noi di Playgames e Special Playgames abbiamo affrontato il problema regali e l'abbiamo risolto così: ai maschietti regaleremo il nuovo Spectrum Plus se riusciremo a procurarcene qualche modello. Alle femminucce invece daremo in dono il Commodore 16, l'altra grande novità della stagione... Sia ben chiaro che questo è solo un gioco. Infatti per poter regalare a tutti i nostri amici di redazione un computer occorrerebbe la borsa di Paperon de' Paperoni. Ma stando su pretese più miti si può sempre regalare qualcosa di elettronico. Al papà di commodoriano si può donare The Manager per i suoi piccoli problemi gestionali. Alla mamma invece il Magic Screen per le sue pratiche familiari e il suo archivio di cucina. E a noi? Beh, noi invece vogliamo il nuovo QL della Sinclair e un Disk Drive Commodore. È troppo?

PER CHI HA UN COMMODORE

Se qualche possessore di un computer Commodore ha qualche problema di caricamento non deve disperarsi. È probabilmente arrivato il momento di provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Se i problemi del caricamento permangono allora occorre provvedere alla regolazione dell'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione.

PER CHI HA UNO SPECTRUM

Su questo computer i problemi di caricamento sono inferiori se non nulli. Lo Spectrum presenta il vantaggio di mostrare sul video le famose righe colorate che avvertono del caricamento o meno del programma. In caso di mancato caricamento bisogna riprovare un paio di volte e poi agire sull'azimuth del registratore agendo sulla vite di regolazione. Tutti i giochi presentati sono comunque adatti a qualsiasi tipo di Spectrum.

IN QUESTO NUMERO

3	Qualche idea per fare e ricevere regali elettronici
5	Il sommario di tutto ciò che gira sulla cassetta
6	Idraulico: sostituire i tubi che passione!
7	Tirannosauro: a caccia nell'antichità
8	Quasimodo: l'amore tra la bella e il brutto
9	Vulcans: vigila l'elicottero sulla costa
10	Roger: il mondo nelle mani di un pilota
11	Lunar Patrol: meteoriti nella galassia
12	Jeep: un mezzo corazzato allo sbaraglio
13	Cosmopolis: su è giù per il grattacielo
14	Spiders: i ragni mangiano carne umana
15	Snappy: libertà a caro prezzo
19	I pionieri delle dighe Spectrum
22	Dadi ubriachi per il vostro 64
24	Gold Bars sullo Spectrum a 16K
28	La bottega del chip
31	Il decalogo del programmatore

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

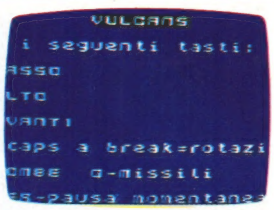
SPECTRUM LATO B

1
IDRAULICO
Tubi in pressione

1
TIRANNOSAURO
Gli alati predatori

2
QUASIMODO
Principessa prigioniera

2
VULCANS
Elicotteri sulla costa



3
ROGER
Nelle mani del pilota

3
LUNAR PATROL
Meteoriti impazziti

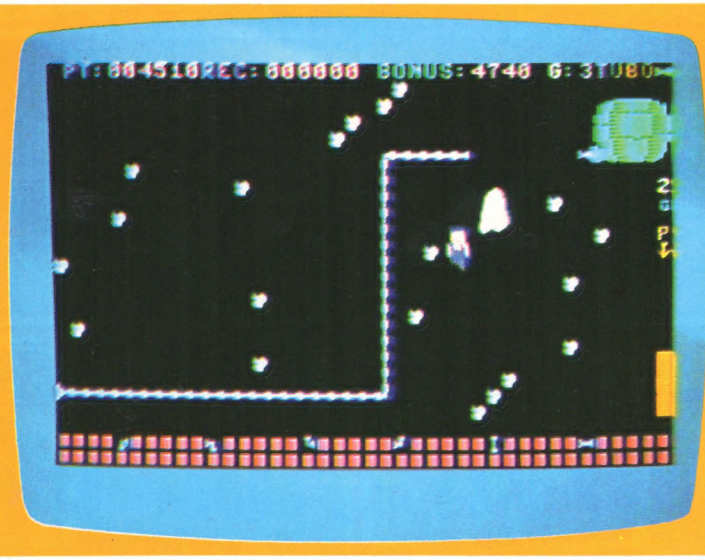
4
JEEP
Un mezzo corazzato

4
COSMOPOLIS
Su per il grattacielo

5
SPIDERS
Feroci ragni cannibali

5
SNAPPY
Troppe scosse elettriche

IDRAULICO



CBM 64

CHE GIOCO E'

Nei sottofondi del castello l'impianto idrico è andato in pressione minacciando di far esplodere l'antico maniero. L'idraulico deve pertanto agire al più presto mettendosi sopra il tubo da sostituire e cambiarlo, scegliendo i pezzi più opportuni per la riparazione e destreggiandosi tra gli ostacoli.

TASTI

PORTA 2

TIRANNOSAURO

SPECTRUM

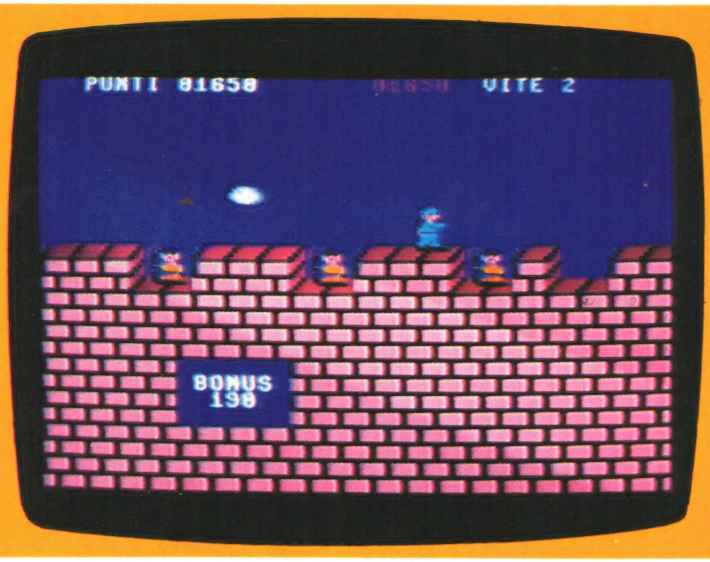
CHE GIOCO E'

Siamo agli albori del mondo e l'uomo primitivo può disporre solo della propria abilità e di una primitiva balestra per difendersi dall'attacco dei feroci predatori alati, i tirannosauri, che scendono dal cielo senza pietà per chi si trova sotto i loro affilatissimi artigli.

TASTI

6	sinistra
7	destra
Ø	spara

QUASIMODO



CBM 64

CHE GIOCO E'

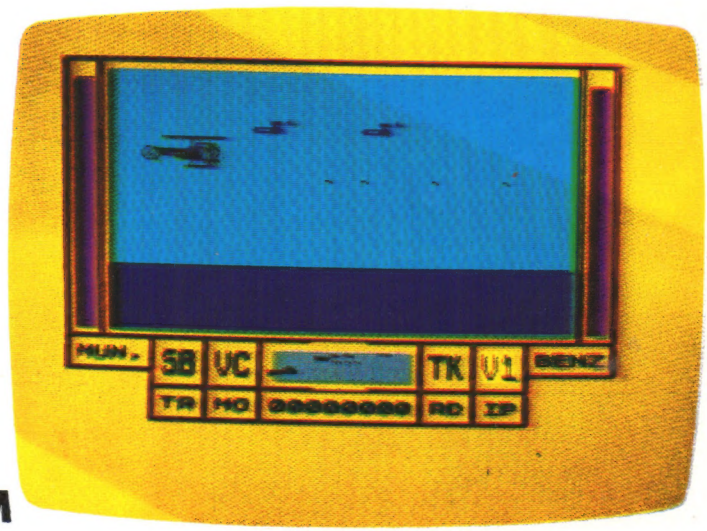
Il simpatico ma brutto Quasimodo è accorso in aiuto della principessa Ofelia prigioniera dello sceriffo di Nottingham. Venti i livelli di difficoltà prima di poter sposare la principessa evitando le frecce, le palle di fuoco e le lance delle guardie dello sceriffo. C'è sempre però una corda...

TASTI

PORTA I

Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta

VULCANS



SPECTRUM

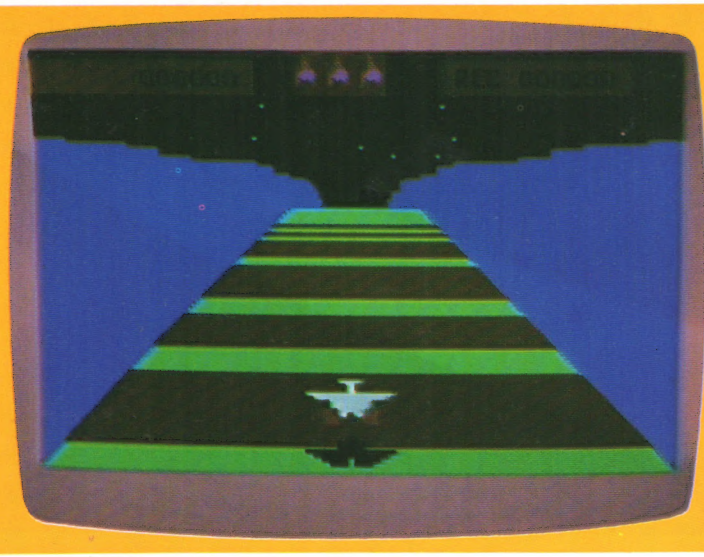
CHE GIOCO E'

Sulla costa occidentale degli Stati Uniti un elicottero della Safe Coast ha il compito di tener lontani i possibili nemici da Boston. Ogni tanto si alza in volo per affrontare a suon di missili e bombe (anche di profondità) gli aerei e le navi che attaccano la costa. Attenti ai caccia.

TASTI

3	basso
5	alto
7	avanti
9	bombe
ø	missili
ENTER	pausa
da CAPS a BREAK	rotazione

ROGER



CBM 64

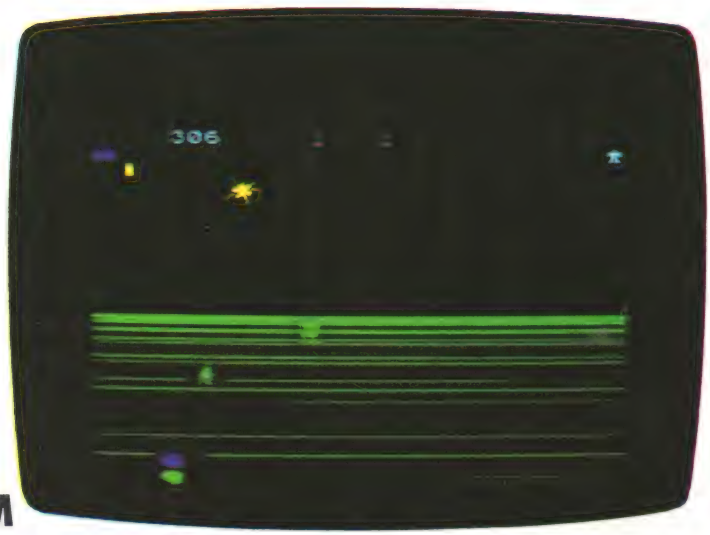
CHE GIOCO E'

Il pianeta Paperus è attaccato da nemici dalle forze soverchianti. Per difenderlo l'alto comando ha incaricato il pilota Roger di spiccare il volo e di giocarsi al meglio le tre vite di cui dispone. Attacchi da tutte le direzioni cui solo l'abilità di Roger permette di tener testa.

TASTI

PORTA 2

LUNAR PATROL



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo nel bel mezzo di una specie di tiro a segno lunare. La nostra astronave ha un perfetto sistema di puntamento che ci permette di dirigere il raggio laser contro i tanti meteoriti che ci arrivano addosso dalle continue microesplosioni del sole di questa nuova, meravigliosa, galassia.

TASTI

5	sinistra
8	destra
0	fuoco

JEEP

CBM 64

CHE GIOCO E'

Alla guida della jeep da combattimento, superinforzata e superarmata devi affrontare i nemici, i soliti alieni. Bisogna sparare in tutte le direzioni evitando al tempo stesso di cadere nei tanti crateri nati dalle esplosioni. Puoi saltare i crateri ma sei obbligato a giocarti al meglio le tue cinque vite.

TASTI

SHIFT parte

COSMOPOLIS

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Un grattacielo sovrasta le nostre teste. Per arrivare sino in cima, salendo lungo questa piramide del Ventesimo secolo, dobbiamo aprire le varie porte, salire lungo le scale antincendio e uccidere i mostri facendoli precipitare nelle voragini che scaviamo sotto i loro pesantissimi piedi.

TASTI

Z,X,C,V	sinistra
B,N,M	destra
da Q a P	alto
da A a L	basso

SPIDERS

CBM 64

CHE GIOCO E'

Una grotta incantata, piena di tesori ma anche di feroci ragni cannibali che sono pronti a divorarci se non li sappiamo tenere a bada con la nostra spada. Ma le nostre mani sono già ingombre per i tesori che vogliamo portar via. Questo è il vero problema. Dobbiamo anche mangiare e dare un occhio alla mappa.

TASTI

PORTA 2

Q	alto
A	basso
Z	sinistra
X	destra
V	mappa

SNAPPY

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Sette interessantissimi livelli ci separano dal computer centrale che, impazzito improvvisamente, blocca i movimenti e la libertà di Snappy. Per arrivare al cuore di silicio del sistema dobbiamo servirci sapientemente di ascensori e molle cercando di evitare scosse elettriche, buzzer e droidi.

TASTI

6	sinistra
7	destra
Ø	salta

PER LA REDAZIONE DI SPECIAL PLAYGAMES

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

Io sottoscritto ..... anni.....

abitante a..... in via..... Tel. .....

vi suggerisco di inserire nella rivista più articoli riguardanti

- Tecnica di programmazione
- Listati di giochi
- Listati di «Utilità»
- Novità
- Vita dei club
- Vendita, scambio e acquisto di hardware e software
- Notizie su altri home computer

Qualchealtrosuggerimento.....

.....

.....

Vorrei inoltre che fosse inserito su Playgames il seguente gioco (o simile)

.....

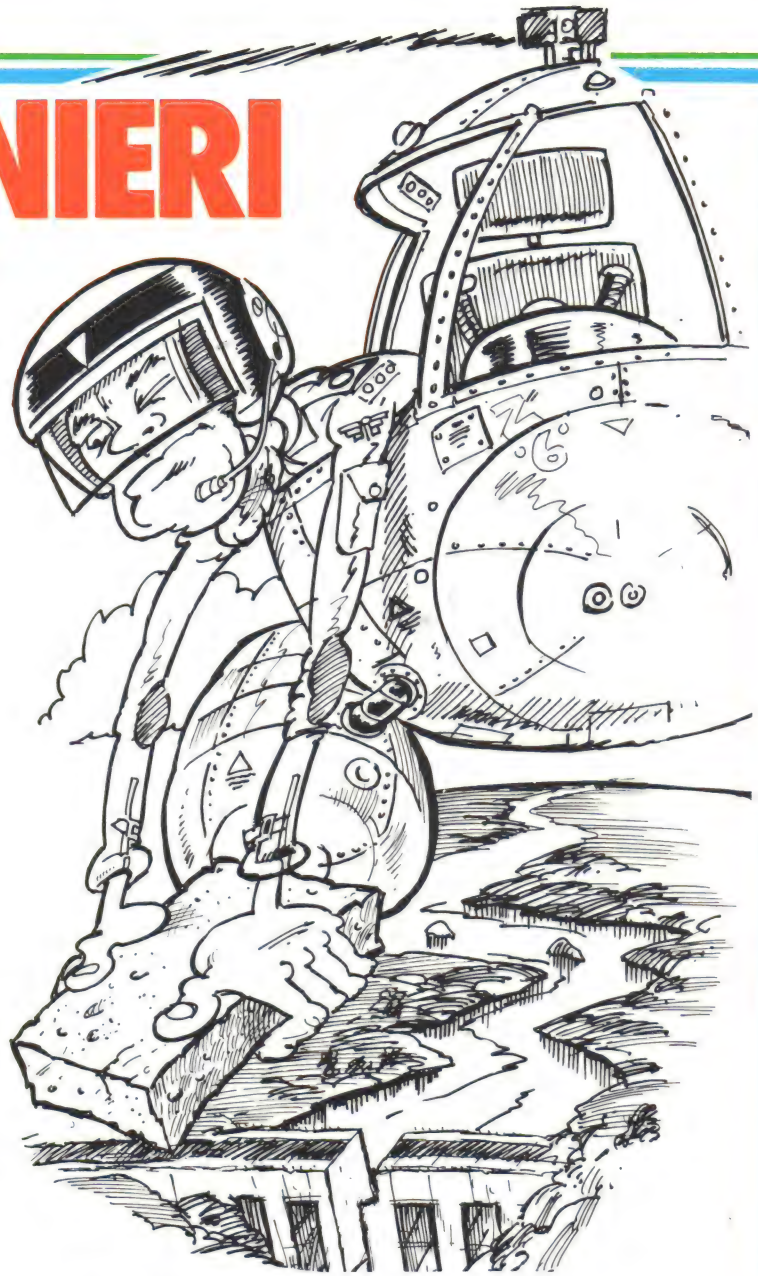
MUSIC MACHINE

TUTTA DA ASCOLTARE

Il Commodore 64 è il personal computer che possiede in assoluto le migliori capacità di sintesi sonora e musicale.
A questo compito è infatti dedicato un intero microprocessore parallelo a quello principale, il SID (Sound Interface Device) 6581, capace di gestire suoni polifonici su parecchie ottave e con forme d'onda variabili.
Proprio a causa di questa versatilità e potenza creare musica con il Commodore 64 da ambiente Basic comporta la stesura di programmi piuttosto complessi, con numerosi POKE, DATA e cicli di ritardo.
Se si vuole impiegare il Commodore 64 alla stregua di un semplice strumento musicale elettronico dalle notevoli possibilità, anche senza alcuna nozione di programmazione o di informatica in generale, è possibile facendo uso di un nuovo programma della Commodore chiamato «Music Machine».
Il Music Machine Commodore risiede su cartuccia ROM, quindi tutto quello che bisogna fare per cominciare a «suonare» è infilare la medesima nel calcolatore e premere il pulsante dell'accensione.
Sullo schermo compare un pentagramma e alcune scritte indicanti lo stato del sistema.
Come tastiera si impiegano le prime due file di tasti del calcolatore.
La prima fila comanda i diesis e i bemolli (tasti neri del pianoforte), la seconda fila le note naturali.
L'estensione sonora del Commodore 64, trasformato in sintetizzatore, copre 6 ottave (selezionabili tramite i tasti-cursore), una sola ottava in meno di un pianoforte da concerto.
Ad ogni tasto premuto viene visualizzata

sul pentagramma la nota corrispondente, mentre il suono esce dall'altoparlante del televisore o del monitor.
Per ogni suono, oltre all'altezza, è possibile selezionare anche la forma d'onda (quadra, triangolare, a dente di sega, ecc.), la forma dell'inviluppo ADSR (Hold, Decay, Sustain) e porre anche degli effetti speciali (Naturale, Vibrato e «Glide»).
Per esempio un suono generato tramite un'onda triangolare ha un timbro piuttosto dolce e ovattato, adatto per un accompagnamento, mentre lo stesso suono generato da un dente di sega sarà molto incisivo e spiccherà sul sottofondo melodico.
Similmente selezionando il registro Decay si avrà una nota simile a quella generata dagli strumenti tradizionali, mentre il Sustain darà un sound inconfondibilmente elettronico.
Anche il Vibrato e il Glide contribuiscono a colorire la musica ottenuta, mediante l'ultimo in particolare risulta possibile ottenere l'effetto di «scivolata» passando da una nota all'altra, tipico delle migliori chitarre elettriche.
Mediante un apposito comando (tasto «Shift» di destra) si possono ottenere anche effetti polifonici e accordi.
I tasti di funzione sono in grado di fornire un accompagnamento ritmico.
Oltre a insegnare i primi rudimenti della teoria musicale e il riconoscimento delle note il Music Machine Commodore ha caratteristiche tali da poter essere impiegato a livello amatoriale come vero e proprio strumento musicale, tenendo soprattutto presente il basso costo del Commodore 64 rispetto a qualsiasi tipo di tastiera elettronica e il fatto che questo calcolatore è già predisposto per essere collegato con un amplificatore o un impianto hi-fi tramite un semplice cavetto DIN a cinque poli.

I PIONIERI



Potete costruire sul vostro Spectrum a 16K un grande ponte, un'enorme diga. Occorre essere più veloci della forza del fiume che sgretola un pezzo alla volta di questa diga.

```
   2 IF  INKEY$ =" " THEN  GO TO
 9
   4 DIM h(10): DIM h$(10,10): B
ORDER 1: POKE 23693,56: CLS
   5 FOR z=1 TO 10: LET h$(z)="n
obody": NEXT z
   7 GO TO 4000
   9 LET dm=0: POKE 23624,141: B
EEP .3,-10: BEEP .1,-3: INPUT  A
T 0,0;"          quale livello? (1-10) 10= difficile
  "'"?";k: BORDER 1
  10 IF  NOT dm THEN  PAPER 5: C
LS : PRINT  AT 10,0; INK 0; INK
0;"<SPACE>=          piccola sezione del ponte
  "
  11 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
+50 STEP 10: BEEP .01,z: NEXT z:
 NEXT x: BORDER 0: PAPER 6: INK
0: CLS
  12 IF dm THEN  LET k=0: PRINT
#0; INK 5;"DEMO - "; INK 4;" premi
SPAZIO per partire      "
```

```
  14 IF  NOT dm THEN  PRINT #0;
PAPER 1; INK 6;"skill level: ";k
;: LET k=11-k
  40 PRINT  AT 0,0; PAPER 3; INK
 7;" BRIDGE   SCORE 0      HIGH "
;h(1)
  50 FOR z=21 TO 18 STEP -1: PRI
NT  AT z,0; PAPER 1;: NEXT z: PR
INT  AT 17,0; INK 1;"LL"; PAPER
 1;"(ig8)"; PAPER 6;"LLLLLLLLLLLL
LLLLLLLLLLLL"; PAPER 1;" "; PA
PER 6;"LL"
  60 FOR z=6 TO 2 STEP -1: PRINT
  AT 15+z,0; PAPER 4; TAB z; INV
ERSE 0; PAPER 8; INK 4;"S"; AT 1
5+z,31-z;"I"; PAPER 4: NEXT z
  70 FOR z=0 TO 4: PRINT  PAPER
 8; AT 18-z,0;"EEEEEEE"( TO z);"D
"; AT 18-z,31-z;"U";"EEEEEEE"( T
O z): NEXT z
  75 PRINT  PAPER 7; BRIGHT 1; I
NK 0; AT 13,0;"FFFFFF"; AT 13,26
;"FFFFFF"
  76 FOR z=3 TO 7 STEP 2: PRINT
 AT z,27;"MNO": NEXT z
  80 LET n=5: LET s=0
  81 LET lv=3
  82 FOR z=1 TO n-1: PRINT  AT 1
1,z;" I"; AT 12,z;" H": NEXT z

  83 IF n=25 THEN  GO TO 1000
  84 LET d=1: LET h=0
  85 INK 0
 100 FOR a=29 TO 0 STEP -1
 110 PRINT  AT 10,a;"AB "
 119 FOR j=1 TO k
 120 IF d=1 THEN  IF  INKEY$ ="
" THEN  GO TO 200
 121 NEXT j
 122 IF dm THEN  GO SUB 2: IF a=
n THEN  IF  RND >.1 THEN  GO SUB
 200
 130 NEXT a
 135 PRINT  AT 10,0;"  "
 137 IF h=n THEN  PRINT  AT 11,n
;" I"; AT 12,n;" H": LET n=n+1:
LET s=s+ INT ((11+k)/2)+(k=10):
PRINT  AT 0,16; PAPER 3; INK 7;s
: GO TO 83
 140 GO TO 300
 190 STOP
 200 LET d=0: IF a <> n THEN  LE
T l=16
 210 IF a=n THEN  LET l=13
 220 IF a<n OR a>24 THEN  LET l=
12
 250 FOR z=12 TO l
 260 PRINT  AT z,a+1;"F"; AT z-1
,a+1;" "
 270 NEXT z: PRINT  AT l,a+1; PA
PER 7;"F"
 275 IF a <> n AND (a>n AND a<25
) THEN  PRINT  AT z-1,a+1;" "
 276 LET h=a
 280 GO TO 130
 320 PRINT  AT 11,n;" "; AT 12,n
;" "; AT 11,n+1;"I" ; AT 12,n+1;
"H"
 340 FOR z=1 TO 5
 355 BEEP .1,50: PRINT  AT 11,n+
1;"I"; AT 12,n+1;"H"
 357 BEEP .1,0: PRINT  AT 11,n+1
;"K"; AT 12,n+1;"J"
 360 NEXT z
 377 PRINT  AT 11,n+1;" "; AT 12
,n+1;" "
 378 PRINT  AT 15,n+1;" "; AT 16
,n+1;"K"
 380 PRINT  AT 15,n+1;"HELP!": F
OR z=1 TO 5: PRINT  AT 16,n+1;"I
": BEEP .1,0: PRINT  AT 16,n+1;"
K": BEEP .1,10: NEXT z: PRINT  A
T 15,n+1;"      "
 385 LET lv=lv-1
 386 IF lv=-1 THEN  GO TO 2000

 387 GO SUB 900
 390 PRINT  INK 2; PAPER 6; FLAS
H 1; AT 10,8;lv;" LIFE-BELT";"S"
 AND lv <> 1;" LEFT"
 395 FOR x=1 TO 10: FOR z=x TO x
+50 STEP 10: BEEP .01,z: NEXT z:
 NEXT x
 397 PRINT  AT 10,8,, AT 15,n+2;
"       "; AT 16,n+1;" "
 398 FOR z=0 TO 4: PRINT  PAPER
8; AT 18-z,31-z;"U";"EEEEEEE"( T
O z): NEXT z: PRINT  PAPER 7; BR
IGHT 1; INK 0; AT 13,26;"FFFFF"

 399 GO TO 82
 900 INK 2: LET d=3+(lv*2)
 905 PRINT  AT 15,n+1;"       "

 910 FOR z=27 TO n+1 STEP -1
 920 PRINT  PAPER 8; AT d,z; INK
 2;"MNO"
 922 PRINT  AT d,z;"    "
 925 BEEP .01,z
 930 NEXT z
 935 FOR z=d TO 1 STEP -1: PRINT
  AT z,n+1;" P ": NEXT z
 940 FOR z=d TO 16
 950 PRINT  AT z,n+1;"MNO"; AT z
-1,n+1;"    "
 955 BEEP .01,z
 960 NEXT z
 965 FOR z=15 TO 1 STEP -1:
 967 PRINT  AT z,n+1;"MQO"; AT z
+1,n+1;"    "
 968 BEEP .01,z
 969 NEXT z: FOR z=n+1 TO 0 STEP
 -1: PRINT  AT 1,z;"MQO ": NEXT
z
 970 FOR z=2 TO 12: PRINT  AT z,
0;"MQO"; AT z-1,0;" P ": BEEP .0
1,z: NEXT z
 980 PRINT  AT 11,0; INK 0;" I "
'" H ": FOR z=9 TO 1 STEP -1: PR
INT  AT z,0;"MNO"'"    ": NEXT z

 985 PRINT  AT 1,0;"    "
 990 INK 0: RETURN
1000 FOR z=25 TO 30: PRINT  AT 1
1,z;" I"; AT 12,z;" H": BEEP .01
,z: NEXT z
```

```
1001 INK 1: PRINT  AT 11,31;" ";
 AT 12,31;" "
1010 FOR z=0 TO 29: BEEP .001,33
: PRINT  INK 1; AT 12,z;"50 punti in
per completare ponte»          "(z+1);"
CG": NEXT z
1020 PRINT  AT 12,29;"ge "
1030 PRINT  FLASH 1; AT 12,0; OV
ER 1; INK 8,,: FOR z=1 TO 5: LET
 s=s+1: PRINT  FLASH 1; PAPER 1;
 INK 7; AT 16,30;: BEEP .01,-z:
NEXT z: PRINT  PAPER 3; INK 7; A
T 0,16;s
1040 PRINT  AT 12,0,,: PRINT  AT
 13,6; TAB 26;
1100 LET n=5: GO TO 82
3000 LET n=n+1: FOR z=17 TO 20

3010 PRINT  PAPER z-16; INK 7; A
T 15,10;"GLUG!!"; PAPER 8; AT z-
1,n;" "; AT z,n;"I"; AT z+1,n;"J
": BEEP .1,22-z
3015 PRINT  PAPER 1; AT z,n; INK
 7;"K": BEEP .1,21-z
3020 NEXT z
3030 BEEP .1,48: BEEP .1,36: BEE
P .1,24: BEEP 1,12: BEEP .2,0:

3040 PRINT  AT 20,n; PAPER 1; IN
K 7;"I"
3050 PRINT  AT 10,11; INK 1;"GAM
E OVER"; AT 10,11;"DEMO" AND dm

3060 FOR z=1 TO 300: NEXT z
3070 CLS
3080 IF dm THEN  GO TO 4000
3100 FOR z=1 TO 10
3110 IF s <= h(z) THEN  NEXT z:
GO TO 4000
3120 PRINT " «hai fatto uno dei più» ' '
«alti punteggi di oggi.  prego» ' '
«scrivi il nome»
3135 LET c=21: LET z$="?ABCDEFGH
IJKLMNOPQRSTUVWXYz!.-+*#"
3137 LET h$(10)="": LET z$=z$+z$
: PRINT  AT 11,16;"^"; AT 10,16;
 PAPER 4;" "; PAPER 7; AT 15,10;
"""          """
3140 FOR z=1 TO 10
3142 PRINT  AT 15,10+z; PAPER 7;
 INK 5; FLASH 1;" "
3160 PRINT  AT 10,0; PAPER 6;z$(
c TO c+26)
3170 PAUSE 0: LET c=c+( INKEY$ =
"8")-( INKEY$ ="5"): IF c>34 THE
N  LET c=1
3172 IF c<1 THEN  LET c=34
3173 IF  INKEY$ = CHR$ 13 THEN
GO TO 3190
3175 IF  INKEY$ ="0" THEN  LET h
$(10,z)=z$(c+16): PRINT  PAPER 7
; AT 15,11;h$(10): FOR x=1 TO 50
 STEP 10: BEEP .01,x: NEXT x: NE
XT z: GO TO 3190
3180 GO TO 3160
3190 LET h(10)=s: PRINT  AT 15,1
1; FLASH 1; INK 2; PAPER 6;h$(10
)
3200 LET f=0
3210 FOR z=1 TO 9
3215 BEEP .005,z
3220 IF h(z)<h(z+1) THEN  LET t=
h(z+1): LET h(z+1)=h(z): LET h(z
)=t: LET a$=h$(z+1): LET h$(z+1)
=h$(z): LET h$(z)=a$: LET f=1
3230 NEXT z
3240 IF f=1 THEN  GO TO 3200
4000 CLS : PRINT  INK 0'"R  R  R
  R  R  R  R  R  R  R  R "; PAPE
R 1; INK 7;"          punteggio più alto
 SCORES       "'"              tra i pionieri
                "  ,
4010 FOR z=1 TO 10: PRINT  AT z+
4,5;h(z); TAB 18;h$(z): NEXT z
4020 PRINT  AT 20,5; FLASH 1; IN
K 2;"  premi SPAZIO per partire      "
4030 FOR o=1 TO 5: FOR z=1 TO 7
4040 FOR x=1 TO 10: PRINT  AT x+
4,5; PAPER z; INK 9; OVER 1; TAB
 29;: IF  INKEY$ =" " THEN  GO T
O 9
4050 NEXT x: NEXT z: NEXT o
4070 LET dm=1: GO TO 10
9900 FOR z= USR "a" TO  USR "u"+
7: READ x: POKE z,x: NEXT z
9902 DATA 127,2,31,55,103,103,63
,31
9904 DATA 240,1,131,255,255,240,
224,192
9906 DATA 0,0,15,28,63,63,63,12
9908 DATA 255,138,140,136,240,16
0,192,128
9910 DATA 255,136,x,x,255,136,x,
x
9912 DATA 255,x,x,x,153,189,219,
153
9914 DATA 0,x,128,192,252,x,x,48

9916 DATA 153,24,24,28,22,18,226
,131
9918 DATA 0,x,60,90,126,24,60,21
8
9920 DATA 24,x,x,x,60,102,195,12
9
9922 DATA 0,x,60,90,126,153,126,
24
9924 DATA 195,231,255,x,x,x,x,x
9926 DATA 15,63,124,224,x,124,63
,15
9928 DATA 255,x,0,x,x,x,255,x
9930 DATA 240,252,62,7,7,62,252,
240
9932 DATA 52,44,36,36,52,44,36,3
6
9934 DATA 60,90,126,24,60,218,25
5,x
9936 DATA 121,103,97,97,121,102
9938 DATA 224,x,240,x,248,252,25
4,255
9940 DATA 7,7,15,15,31,63,127,25
5
9942 DATA 255,72,40,16,7,4,2,1
9998 SAVE «PONTE»     LINE 9999: SA
VE "udg" CODE  USR "a",21*8
9999 LOAD "" CODE  USR "a": RUN
```

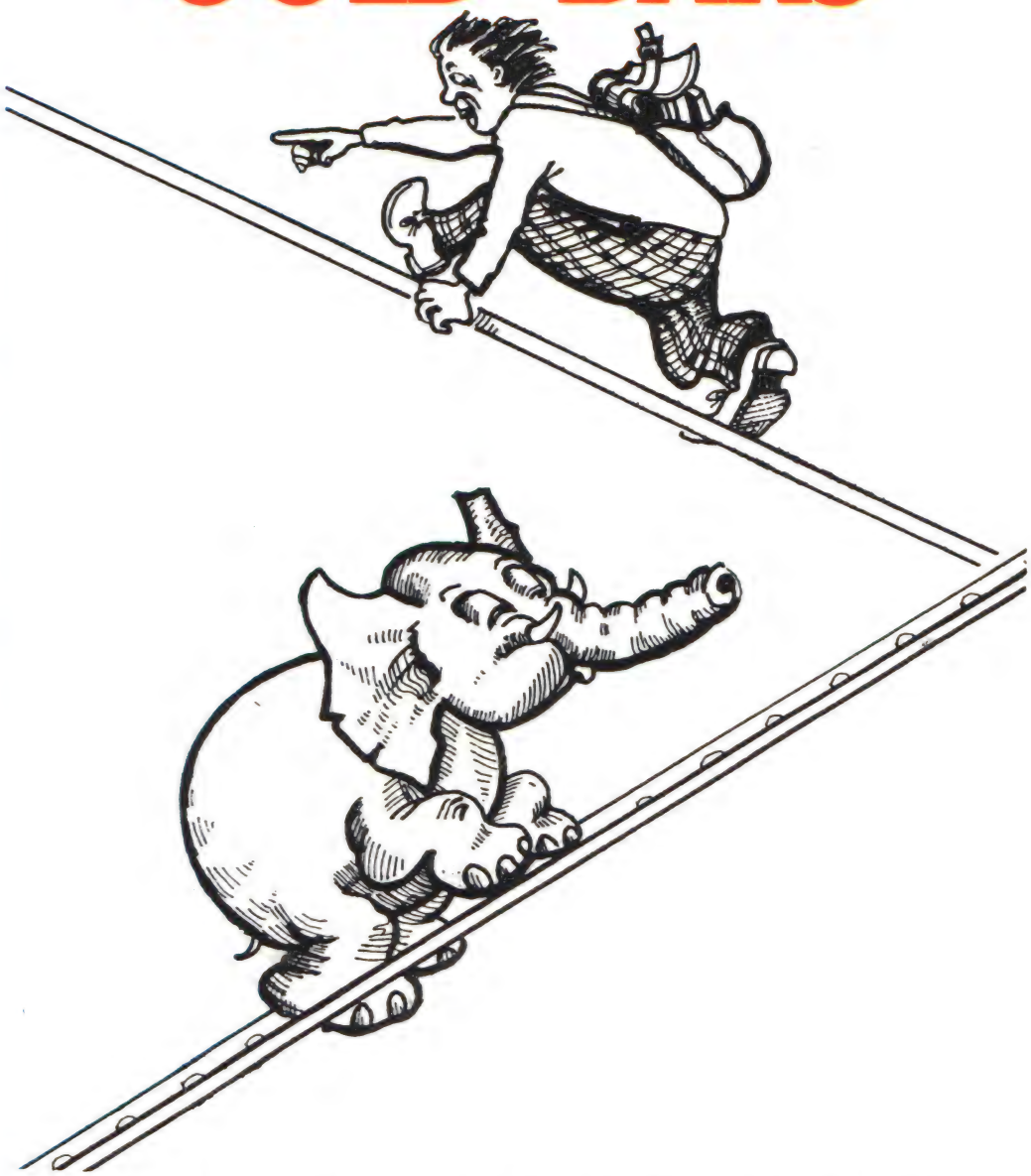
DADI UBRIACHI

Questo semplicissimo ma utilissimo programma che gira sul 64 serve come subroutine in caso di giochi che necessitino di una serie casuale di punti. In altre parole simula il rotolare di due dadi usando sprites tridimensionali.

```
10 PRINT"□":POKE52,48:POKE56,48:CLR:V=53248:
   S=54272:D=12800
15 PRINT"■■■■■■PLEASE WAIT - SETTING UP!"
19 REM SET SOUND
20 POKES,247:POKES+1,53:POKES+5,0:POKES+6,1
25 REM SET VIC CHIP
30 FORP=0TO15STEP4:POKEV+P,120:POKEV+P+1,125:POKEV+P+2,200:POKEV+P+3,125:NEXT
40 POKEV+16,0:POKEV+23,255:POKEV+29,255
45 REM SET COLOUR
50 FORC=39TO46:POKEV+C,1:NEXT
55 REM FILL DATA FOR SPRITES
60 READQ:IFQ=-99THEN80
70 POKED,Q:D=D+1:GOTO60
80 REM SET SPRITE POINTERS
90 FORP=0TO6STEP2:POKE2040+P,206+P/2:POKE2041+P,206+P/2:NEXT
95 PRINT"□"
99 REM ROLL THE DICE
100 FORROLL=1TO5+INT(RND(1)*10):POKES+4,129:POKES+24,15
110 POKEV+21,2↑(INT(RND(1)*4)*2)OR2↑(INT(RND(1)*4)*2+1):POKES+4,0:NEXT
120 POKES+24,0:POKE2040,200+INT(RND(1)*6):POKE2041,200+INT(RND(1)*6):POKEV+21,3
125 FORL=1TO10:PRINT"■":NEXT:PRINTTAB(7)"HIT ANY KEY TO ROLL AGAIN"
130 GETA$:IFA$=""THEN130
140 POKE2040,206:POKE2041,206:GOTO95
599 REM DATA FOR 10 SPRITES
600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
601 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
602 DATA 255,240,15,255,240,15,255,240
603 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
604 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
605 DATA 255,240,15,255,240,15,255,240
606 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
607 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
608 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
609 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
610 DATA 255,48,15,255,48,15,255,240
611 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
612 DATA 240,15,255,240,15,255,240,15
```

```
613 DATA 255,240,15,255,240,12,255,240
614 DATA 12,255,240,15,255,240,15,255
615 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
616 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
617 DATA 0,15,255,240,15,255,240,15
618 DATA 255,48,15,255,48,15,255,240
619 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
620 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
621 DATA 255,240,15,255,240,12,255,240
622 DATA 12,255,240,15,255,240,15,255
623 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
624 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
625 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
626 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
627 DATA 15,255,240,15,255,240,15,255
628 DATA 240,15,255,240,15,255,240,15
629 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
630 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
631 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
632 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
633 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
634 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
635 DATA 15,255,240,15,255,240,15,231
636 DATA 240,15,231,240,15,255,240,15
637 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
638 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
639 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
641 DATA 0,15,255,240,15,255,240,12
642 DATA 255,48,12,255,48,15,255,240
643 DATA 15,255,240,15,255,240,12,255
644 DATA 48,12,255,48,15,255,240,15
645 DATA 255,240,15,255,240,12,255,48
646 DATA 12,255,48,15,255,240,15,255
647 DATA 240,0,0,0,0,0,0,0
648 DATA 0,32,0,0,112,0,0,248
649 DATA 0,1,156,0,3,158,0,7
650 DATA 255,0,15,255,128,31,255,192
651 DATA 63,255,224,127,159,240,255,159
652 DATA 240,255,255,224,127,255,192,63
653 DATA 255,128,31,255,0,15,254,0
654 DATA 7,156,0,3,152,0,1,240
655 DATA 0,0,224,0,0,64,0,255
656 DATA 31,255,248,25,231,152,31,255
657 DATA 248,31,255,248,25,231,152,31
658 DATA 255,248,0,0,0,31,255,248
659 DATA 31,255,248,31,255,152,31,255
660 DATA 152,31,255,248,31,255,248,31
661 DATA 255,248,31,255,248,31,255,248
662 DATA 31,255,248,25,255,248,25,255
663 DATA 248,31,255,248,31,255,248,0
664 DATA 0,0,0,0,0,0,0,127
665 DATA 0,1,191,128,3,223,192,6
666 DATA 110,96,14,118,112,31,251,248
667 DATA 63,253,252,79,254,254,207,243
668 DATA 0,127,242,254,63,253,228,31
669 DATA 251,232,14,119,240,6,111,224
670 DATA 3,215,192,1,167,128,0,127
671 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
672 DATA 0,1,0,0,7,128,0,28
673 DATA 192,0,124,192,1,255,224,7
674 DATA 255,224,25,255,240,25,255,240
675 DATA 15,243,248,15,243,200,7,255
676 DATA 204,7,255,252,3,255,242,3
677 DATA 255,206,1,159,63,1,156,252
678 DATA 0,243,240,0,207,192,0,63
679 DATA 0,0,124,0,0,48,0,0
680 DATA -99
READY.
```

GOLD BARS



Se uno di noi un giorno trovasse per terra una borsa di diamanti sarebbe in grossa difficoltà. Dovrebbe infatti cercare il padrone di questa borsa. Se poi scoprisse che a cercarla è addirittura un elefante allora la situazione potrebbe esplodere da un momento all'altro. Proviamo a giocare con questo Gold bars, adattato per lo Spectrum a 16K.

```
2 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
24,24,60,90,90,24,36,102: POKE
```

```
USR "E"+n,a: NEXT n
   3 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
255,129,255,129,255,129,255,129:
 POKE  USR "R"+n,a: NEXT n
   4 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,0,124,254: POKE  USR "
T"+n,a: NEXT n
   5 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
15,27,31,31,31,25,120: POKE
USR "P"+n,a: NEXT n
   6 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
24,88,88,120,48,0,0,0: POKE  USR
 "S"+n,a: NEXT n
   7 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
224,224,224,224,224,224,192,0: P
OKE  USR "F"+n,a: NEXT n
   8 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,3,7,15: POKE  USR "U"+
n,a: NEXT n
   9 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,224,243,255: POKE  USR
 "I"+n,a: NEXT n
  10 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,0,0,0,0,0,224,248: POKE  USR "
O"+n,a: NEXT n
  11 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
252,254,255,255,253,253,249,243:
 POKE  USR "A"+n,a: NEXT n
  12 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
112,112,112,112,112,112,96,0: PO
KE  USR "D"+n,a: NEXT n
  13 FOR n=0 TO 7: READ a: DATA
0,8,24,24,60,126,126,60: POKE  U
SR "G"+n,a: NEXT n
  14 PAPER 3: BORDER 3: CLS
  15 POKE 23672,0: POKE 23673,0

  16 PRINT  AT 0,0;"Battere
livello difficoltà, 1 è il più difficile
          "; AT 2,0;"1."'"2."'"3.
"'"4."'"5."
  17 INPUT q
  18 IF q>5 OR q<1 THEN  GO TO 1
7
  19 CLS : REM Screen Display
  20 LET s=0
  22 FOR n=4 TO 20 STEP 3
  25 FOR m=0 TO 31
  30 PRINT  INK 0; INVERSE 1; AT
n,m;"X"
  35 LET er=3: LET ec=27: LET t=
0
  40 NEXT m: NEXT n
  42 LET d=18: LET a=15
  45 LET l= INT ( RND *28)+2
  46 LET h= INT ( RND *28)+2: PR
INT  AT d,h; INK 6;"T"
  47 LET r=d-1
  49 IF d=6 THEN  LET l=4
  50 PRINT  AT r+1,l;"R"; AT r,l
;"R"; AT r-1,l;"R"
  55 PRINT  INK 7; AT d,a;" E "

  56 IF d=3 AND a=3 THEN  GO TO
300
  57 IF ec=3 THEN  GO TO 400
  58 PRINT  BRIGHT 1; INK 7; AT
3,3;"G"

  59 PRINT  AT 21,22; INK 7;"SCO
RE ";s
  60 IF  INKEY$ ="p" AND a<29 TH
EN  LET a=a+1: PAUSE 5
  62 PRINT  AT 0,11;"GOLD BARS"

  63 IF t >= q THEN  LET ec=ec-2
: POKE 23672,0: POKE 23673,0: BE
EP .1,-20

  65 IF  NOT ec <= 1 THEN  PRINT
  AT er-2,ec;"UIO  "; AT er-1,ec
; INK 0;"P(ig8)A  "; AT er,ec; I
NK 0;"SDF  "
  69 REM Movimento
  70 IF  INKEY$ ="o" AND a>1 THE
N  LET a=a-1: PAUSE 5
  75 IF  INKEY$ ="1" THEN  IF l=
a+1 THEN  IF d>3 THEN  LET d=d-3
: PRINT  AT d+3,l;"R": PRINT  AT
 d+3,a;" "; AT d+3,a+2;" ": IF d
>4 THEN  GO TO 45
  76 IF a+1=h THEN  BEEP .1,10:
LET h=40: LET s=s+150
 200 LET t= INT ( PEEK 23672+256
* PEEK 23673)/50
 220 GO TO 50
 290 REM Bonus
 300 FOR n=0 TO 20: BEEP .1,n: N
EXT n: LET s=s+500: PRINT  AT 11

,12; BRIGHT 1; FLASH 1;"BONUS!=5
00": PAUSE 200: IF q>3 THEN  LET
 q=q-1.5: CLS : GO TO 22
 310 IF q >= 2 THEN  LET q=q-.5:
 CLS : GO TO 22
 320 LET q=q-.25: CLS : GO TO 22

 390 REM End Game
 400 PAUSE 200: CLS : PRINT  AT
10,3; BRIGHT 1; FLASH 1;"GAME OV
ER ANOTHER GAME (Y/N)"; AT 8,12;
"SCORE ";s
 410 IF  INKEY$ ="y" THEN  GO TO
 14
 420 IF  INKEY$ ="n" THEN  STOP

 430 GO TO 410
```

STREPITOSO!

E' IN EDICOLA IL N°2

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

VIC 20 E SPECTRUM 48 K.

DA NON PERDERE!

MENSILE - ANNO 1 - N. 2

PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI GIOCHI CHE GIRANO SUL VIC 20

E SU OGNI SPECTRUM

32 PAGINE TUTTE A COLORI

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

• Vendo per VIC 20 5 cartucce: visibile Solari Sistem - The count - alien - cosmic jalbreak-raidon fort know - a lire 30.000 cadauno o 140.000 in blocco inoltre vendo cassetta. Siege a L. 15.000
Sandro Scarinci - Via Elio 23 - Taranto - Tel. 370274

• Cerco espansione 8 o 16K RAM e sofware didattico per VIC 20 a prezzo accessibile.
Lorenzo Pistone - Via Mazzini, 140 - Sesto Fiorentino (FI) - Tel. 055/4410477 solo dalle 18

• Vendo VIC 20 + registratore + cartuccia radar RAT Race + i primi 4 numeri di un corso di Basic (su cassetta) + gioco fantasia + 8 giochi su cassetta + 2 manuali in italiano + moltissimi listati. Vendo a L. 33.000 o cambio con Spectrum 16/48 KRAM
Garoli Fabiano - Via Q. Sella, 12 - Galliate (NO) - Tel. 0321/61180

• Cerco espansione di memoria da 8016 KRAM per VIC 20. Inoltre cerco soci per il Club Commodore, per il secondo annuncio allegare il francobollo per la risposta.
Alessandro - Via Val di Mazara, 21 - Palermo - Tel. 517519

• Vendo programmi per VIC 20 a prezzi bassissimi amplia scelta tra circa 200 programmi scambio sempre per VIC solo programmi in C.M.
Ferrara Rino - P.zza S. Pio X, 7 - Taranto - Tel. 099/335900

• Vendo VIC 20 + registratore + espansione 16 K + 3 cartucce + joystick + 2 manuali + 2 cassette della EPYX e altri programmi su cassetta a lire 300.000 o cambio con ZX Spectrum 48 K.
Barbara Allegretti - Galleria del Corso, 7 - Terni (TR) 05100 - Tel. 0744/406155

• Vendo e cerco dispongo di una vasta lista e giochi per VIC 20. Vendo e scambio tutti i giochi possibilmente scambio giochi registrati su cassetta.
Carlo Compagna - Via Giovanni XXIII, 64 - Sulmona (AQ) Tel. 0864/31401

• Vendo VIC 20 di 3 mesi registratore Commodore di 1 mese 7 cartucce nuove (Radarratrace, Money Wars, Raid on fort Know, ecc.) 15 cassette vario tutto per complessive lire di 350.000 non trattabili.
Paolo Vaglica - Via Marianni, 44 - Modena - Tel. 059/337248

• Vendo e compro il Club «Bytes» vende Software su cassetta (20 giorni su ognuna) a L. 800 cadauno per VIC 20. Inoltre siamo desiderosi di acquistare programmi o videogames in L.M. per CBM 64 e VIC 20.
Pompili Carlo - Via Simone Mosca, 35 - Roma 00168 - Tel. 3382677

• Vendo VIC 20 + registratore + espansioni (3-8-16K) + 2 cartrige (avenger e omega rare) + 150 giochi in cassetta + cassette Program (fra le più diffuse in commercio) + listati di programmi + 2 libri firmati sackson (alla scoperta del VIC 20 + giochi giochi giochi per il VIC 20) + Joastle + Paddze ecc.
Luca Lauro - Via Vittoria Colonna, 220 - Ischia (NA) - Tel. 081/992589

• Vendo VIC 20 + registratore + espansioni (3-8-16K) + 2 cartrige Avenger e Omeca RACE) + 150 giochi in cassetta + cassette Program (che sono fra le più diffuse nel commercio per i suoi splenditi giochi) + listati di programmi + 2 libri firmati Jackson (alla scoperta del VIC 20 - giochi giochi - giochi per VIC 20) + Paddee + Joastic) + 20 cassette vuote C20
Luca Cauro - Via Vittoria Colonna 220 - Ischia (NA) - Tel. 081/992589

• Vendo ottimi utile e videogiochi in Basic e L.M. per VIC 20. Dispongo dei migliori giochi (calcio, asteroidi, Pusk Man, ecc..) cassette da 10, 20, 32 programmi, a scelta, a L. 8000-16.000 e L. 25.000. Inoltre vendo cassette dal n. 1 al n. 5 di Program. a L. 6000 cad. (Per chi le acquistasse in blocco fantastiche sorprese) per ricevere

LA BOTTEGA DEL CHIP

pista invawre L. 1000. Massima serietà.
Esposito Massimo - Via degli Abeti, 5 - Seveso Altopiano (Milano) - Tel. 0362/506306

● Trovo infiniti complimenti alla rivista. Sarebbe molto bello poter avere giochi per il «VIC 20» espanso a 46 K RAM (giochi in più o inserti speciali) inoltre esiste un «super gioco» per VIC 20 con 8 KRAM che è il «computer war» lo pubblicherete?
Marco Ranzani - Piazza Napoli, 21 - Milano - Tel. 02/479998

● Cerco trovo scambio software di ogni tipo ultime novità inglesi per ZX Spectrum rispondo a tutti.
Maruca Raffaele - E. Toti, 27 - Saronno (VA) - Tel. 02/9606819

● Vendo programmi per VIC 20 inespanso e espanso a L. 1000-1500-2500 in blocco 45T 5 giochi L. 30.000 + S.P. tra questi (pacman flanders - jiupiter - defender ect.)
Marco Fata - Via A. Costa N.E. - Ancona - 60128 - Tel. 071/85729

● Cerco per Commodore VIC 20 espansione da 8 oppure 16K sono anche molto interessato a cassetta a nastro King Kong possibilmente senza espansione oppure gioco assomigliante sempre senza espansione: scambio anche giochi con bella risoluzione grafica.
Gianmarco Costini - Via Durante, 5/31 - Genova (Pra) - Tel. 661050

● Vendo VIC 20 ottimo stato con i seguenti giochi: blitz n 2, scram 20, invader fall, torg, scalatore, il signore dei draghi, snutt e in fuga, attack, tortuga, shuttle tilt laser, il gioco del ventuno King Kong. esp. a L. 160.000 trattabili
Sorrenti Edoardo - Via G.A. Badoero, 51 - Roma - Tel. 06/5114616

● Vendo Videopac 700 G 700 Philips con 4 cassette (gioco del calcio, automobilismo, bouling pallacanestro, samurai) in buon stato prezzo trattabile.
Francesco Radicioni - Via G. di Vittorio, 53 - Terni 05100 - Tel. 0744/82408 ore pasti

● Vendo volendo passare a sistema superiore, vendo

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di PLAYGAMES, presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio, 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome.....**Indirizzo**.....

Città.....**Telefono**.....**Anni**.....

LA BOTTEGA DEL CHIP

VIC 20, tre mesi di vita, a L. 100.000, cartuccia «sargon II chees, a L. 15.000. Massima serietà. Preferirei clienti in Piemonte.
Abrate Marco - Via Pio Foà, 90 - Torino - Tel. 011/631267

• Vendo VIC 20 come nuovo con cassette e manuale d'istruzione
Ronco Stefano - Via Ricca, 5/8 - Genova - Tel. 8151615

• Vendo una cassetta per registratore del VIC 20 a lire 8000 + spese postali con 20 programmi (suddivisi fra videogochi e programmi utili). Per informazioni telefonare al n. 055/9511051
Patrizia Olivieti - Via Don 1° Mazzolari, 1 - Figline Valdarno (FI) - Tel.055/9544051

• Vendo programmi per tutti i computer (o quasi). A prezzi d alle 7.00 alle 15.00 (in cassetta), e a prezzi dalle 1000 alle 1500 (in listati). Oppure a L. 20.000 vendo una cassetta con più di 20 giochi. Per saperne di più telefonare ore pasti (13.30)
Giovanni Rossi - V.Le E. Bassi, 3A - Tortona (AL) - Tel. 0131/862423

• Vendo e cerco molti programmi per CBM 64 a prezzi stracciati: es: vendo SIMON'S Basic + Demo a lire 15000, basic 4.0 lire 14000, scacchi lire 10000, sint. Vocale 15000 koala painter lire 15000, pole position lire 15000. Prezzi con spese di sped. comprese. Cerco «THE HOBBIT», pet speed, tales of the arabian nights, music machine, etc.
Massimo Orsi - V.le G. Verdi, 12 - 22046 Monguzzo (CO) - Tel. 031/650085

• Cerco espansioni da 8K, 16K o 32K di memoria per VIC20. - Marchiò Bruno - Via V. Pisani, 13 - 34074 Monfalcone (GO) - Tel. 712104

• Cerco cambio 4 cartucce gioco per il Vic 20 (Alien Road Race, Raid on fort Know, Cosmic cruncher), in perfetto stato, + conguaglio di L. 10.000, per una cartuccia da 16 K Ram. - Battaglia Daniele - Via Prinetti, 44 Milano - Tel. 02/2825106

• Vendo ancora imballati Vic 20 + alimentatore + registratore + joystick + espansione 3/8/16K + 20 cassette gioco + cartucce giochi + 5 libri + convertitore e cavi causa doppio regalo a sole L. 300.000. - Pendino Marco - Via Ugo Betti, 25 - Milano - Tel. 3087174

AI LETTORI

Questo di Playgames e Special Playgames è un preciso invito a fare della rivista la «vostra rivista» mandandoci programmi, giochi, Utilità, consigli. Vi chiediamo pertanto di mandarci quanto prima cassette e listati originali affinché la redazione a suo insindacabile giudizio ne decida la pubblicazione e premi con 100.000 lire ogni listato pubblicato e con 300.000 quei giochi o Utilità che siano stati inseriti in cassetta. Vi chiediamo anche di inviare assieme ai listati una cassetta dimostrativa del gioco e dell'Utilità per evitarci di spremerci le meningi in operazioni di decrittazione di ciò che ci avrete inviato. Il programma o i listati che ci invierete devono anche essere sommariamente descritti in modo da farci capire l'obiettivo del gioco o dell'utility. Ci raccomandiamo anche che si tratti di programmi che «girino» correttamente su uno dei computer che tratta la nostra rivista, evitando quindi quelli per altri computer. Grazie

la redazione

IL DECALOGO DEL PROGRAMMATORE DI SPECIAL PLAYGAMES

1

Manda la cassetta su cui «gira» il gioco di cui ha inviato il listato

2

Ricorda di fare un listato chiaro, senza rigacci o sbavature, possibilmente servendosi di una buona stampante

3

Quando manda più programmi fa listati e cassette differenti

4

Specifica subito per quale computer ha lavorato

5

Inserisce in un angolo del listato e sulla cassetta il suo nome

6

Invia in un foglio a parte anche nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, codice fiscale e data di spedizione per aiutarci a pagargli in fretta la collaborazione

7

Aggiunge sempre qualche descrizione di quanto ha mandato

8

Evita programmi troppo lunghi da digitare

9

Specifica le configurazioni richieste dal gioco, indicando memoria, necessità di periferiche, particolarità

10

Invia soltanto materiale originale

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 3 DI

SPECIAL PLAYGAMES

10 NUOVISSIMI AFFASCINANTI GIOCHI PER IL VOSTRO

CBM64 E SU OGNI SPECTRUM 48K

DA NON PERDERE!